
PlayStation
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
SQUARESOFT

プロローグ

人類が月の南極に地下都市を建設し、移住を開始してから一世紀余。
国家として独立を主張する月面都市と、宇宙での権益を守ろうとする地球諸国との間に起こった紛争は、月側を支援する地球国家の登場により瞬く間に拡大、やがて三度目の大戦へと発展した。
人類が初めて経験する星間戦争『第一次月戦争』の勃発である。
戦いは熾烈を極め、地球全土を焦土と化しながら続いたが、結局、決着を見ることなく集結。戦後、月面都市はセレーネを称して独立、残存した地球諸都市は連合しゾードム帝国を建国した。
二極化の時代の到来である。

それから、半世紀後の2242年２月。
セレーネは、地球からの経済封鎖によって限界にきていた窒素供給問題から国民の関心を逸らすため、聖地復興をスローガンに掲げ、ゾードム帝国に対し宣戦を布告。奪回軍を編成し、再び地球への侵攻を開始した。いわゆる『第二次月戦争』の勃発である。

当初、戦いはセレーネ軍の圧倒的攻勢が続いた。旧式兵器で編成されたゾードム軍は、大戦後も高度な軍事テクノロジーを保持してきたセレーネ軍の敵では無く、地球諸都市は次々と陥落していった。
だが、戦線が拡大し、セレーネ軍の勢いに次第に陰りが見え始めた時、戦況は逆転した。兵力に優るゾードム軍は全戦線にわたる同時反攻作戦を開始、圧倒的な戦力差の前にセレーネ軍は各地で惨敗を喫し、地球からの撤退を余儀なくされたのである。
ここに至り、セレーネは戦略方針を大幅に変更する決定を下した。そして、その準備のために始められた意図不明の作戦。それが、新型の戦術戦闘機によって編成された決死隊による、ゾードム軍拠点への奇襲降下作戦だった。
その後、二年にわたり繰り返し敢行された同様の作戦は、局地的だが多大な戦果を上げ続けた。特に月から降下してくる戦術戦闘機の、自殺行為とすら思える勇猛な戦闘機動がゾードム軍将兵に与える心理的動揺は計り知れず、いつしかそのコードネーム『アインハンダー』は、死神の代名詞となっていった。

そして、2245年12月12日。
この日も、セレーネ軍は３機の戦術戦闘機を地球に送り込んだ。
初期作戦目標は、帝都の強行偵察。
それは、アインハンダーによる最後の降下作戦となった。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 01008


EINHÄNDER™

2245年12月12日未明。地球圏旧西欧某国空域。高度約二千メートル。
俺は単機、密雲の中を飛行していた。
さっきからセントエルモの火が、ふらふらと機体にまとわりついては離れていく。
SRF（セレーネ地球奪回軍）第721特別攻撃隊に所属するアインハンダー乗りの俺が、この戦術戦闘機エンディミオンで大気圏に降下してから、既に四時間が経過していた。その間、この地球で目にしたものと云えば、果てしなく続く荒野、そしてこの忌ま忌ましい黒雲と放電だけ。故国でしきりに喧伝されている美しい地球の光景とは、余りにもかけ離れていた。別ルートで降下した他のアインハンダー乗りの連中も、うんざりしている頃だろう。
アインハンダー。こいつは、元々はエンディミオンの持つ機械の手＝マニピュレーターを見た地球の連中が、SRFの特別攻撃隊につけた名称だったが、今では戦術戦闘機を指す俗称として俺達も使っている。
アインハンダーの主任務は、補給不可能な敵地で、そのマニピュレーターを使って武器弾薬を強奪しながら、少しでも長く戦闘・偵察行動を継続することだ。無論、脱出装置など無い。俺達は、機体によって戦い続けることを強制されている訳だ。およそ真っ当な神経の奴が乗る代物ではない。
もっとも、アインハンダー乗りになろうなんて奴はセレーネでも稀だった。限りなくゼロに等しい生還率は、決死の覚悟を要求する。だから志願者も、恩赦を当てにした火星の流刑囚、延命処置を目論む改造兵士等、いわゆる訳有りの奴がほとんどだ。この俺とて例外ではない。
妖精のように跳ね回る青白い放電は、特別攻撃隊に志願したことを告げた時の、彼女の涙を湛えた瞳を思い出させた。
「何故？」蒼い瞳は、そう問いかけていた。
その時、入電を告げる冷ややかな女性の声が耳朶に触れた。刹那、追想と現実が入れ替わる。
「フライ2、突入に備えよ」
やっときた。指揮衛星ヒュペリオンからの指令だ。衛星のマザー・コンピュータから送られてきた指令は、自機のセントラル・コンピュータ『EOS』によって加工され、HMD表示やこのような女性の疑似音声の形で、間接的に搭乗者に伝えられる。逆に、俺の戦いぶりもこいつに逐一報告されるという寸法だ。
「フライ2了解」
俺の応答に呼応するように、突然雲が目の前で途切れ、視界が開けた。
星？　一瞬月の空に戻ったような錯覚に襲われた。
眼下には、おびただしい数の光点が一面に広がっていたのだ。
膨大なエネルギーの浪費。それが初めて目の当たりにする帝都の印象だった。
俺を歓迎するように、幾条もの探照灯が辺りをまさぐり始める。
無数の反重力装甲車の接近を『EOS』が探知。数百機はいる。
何とかやりすごして市街に潜り込まねば、ひとたまりもないだろう。
「RDY ARM1」射撃管制システムをオン。空対空機銃がとびだす。
ドッグファイトモードに設定、そのままパワーダイブ。
敵は目前まで迫っていた。





CONTENTS

Ⅰ：コントローラの基本操作 ………… 05
Ⅱ：ゲームの開始 ………………… 07
Ⅲ：各モードについて ……………… 08
Ⅳ：機体の選択と武器の選択 ……… 09
Ⅴ：アインハンダー ……………… 10
Ⅵ：ゲーム画面 ………………… 11
Ⅶ：ガンポッドの奪取 …………… 12
Ⅷ：ガンポッドの種類 …………… 13
Ⅸ：戦術講義1/敵機の構造 ……… 15
Ⅹ：戦術講義2/得点システム …… 16
Ⅺ：ステージ1/帝都ゾードム …… 17
Ⅻ：得点集計とコンティニュー …… 19
ⅩⅢ：ゲームオーバー ……………… 20

Ⅰ:コントローラの基本操作 CONTROLLER

L2ボタン	←減速	機体速度	加速→	R2ボタン
L1ボタン	←	ガンポッド切替	→	R1ボタン



△ボタン
使用しません

武器操作ボタン

○ボタン
● 武器2上下切換
○ 決定

×ボタン
● 武器2発射
○ キャンセル

□ボタン
● 武器1発射

方向キー
● 機体の移動
○ 選択

SELECTボタン
使用しません

STARTボタン
● ポーズ/タイトル画面に戻る
○ 決定

● ゲーム画面上の基本操作
○ その他での操作

武器1：20ミリ機関銃

アインハンダーの初期装備武器。
威力はそれ程強くないが連射が可能。



プレイヤーの操作する機体
「アインハンダー」の初期装備武器

武器2：マニピュレーター

アインハンダーの初期装備武器。
敵からガンポッドを奪取し、装備できる他、
近接攻撃やシールドとしても活用できる。

●機体の速度には4段階あり（初期状態：速度2）、L2、R2 ボタンで変更できます。
速度によって、下図のように機体のグラフィックが変化します。

L2 遅



速度1



速度2



速度3



速度4

R2 速

※ガンポッドは、オプション武器の総称です（☞13）。
※操作する機体によって、このボタン操作は若干異なります（☞10）。
※使用するボタンは、CONFIGURATIONのControllerで変更することも可能です（☞08）。

II：ゲームの開始 GAME START

プレイステーション本体のディスクホルダーを開け、「EINHÄNDER」のディスクを正しくセットしてください。
オープニングムービーが始まり、やがてタイトル画面になります。
※オープニングムービーは、STARTボタンで、スキップできます。

タイトル画面の見方と操作



タイトル画面では、以下の選択肢が表示されます。

1.モード選択

選択されているモードを表示しています。方向キーの左右で、別のモードを選択できます。
○ボタンでモードを決定できます。

モードの種類（詳細は次頁参照）
- GAME START
- FILE OPTION
- CONFIGURATION

2.プレイヤー選択

FILE OPTION（☞08）でデータファイルを作成したメモリーカードをプレイステーションにセットしていると、ここに、プレイヤーの名前が表示されます。
複数のデータファイルが作成されている場合、方向キーの左右で他のデータファイルを選択することができます。

GAME START（ゲームスタート）

ゲームを開始します。
そのままでも始められますが、次のFILE OPTIONで自分のデータファイルを作成してから開始することをお勧めします。

FILE OPTION（ファイル・オプション）

プレイヤーのデータファイルを作成するモードです。データファイルを作成しておくと、CONFIGURATIONの設定やプレイヤーの戦績、入手したガンポッドがメモリーカードに自動的に記録されます。（メモリーカードをメモリーカード差込口1にセットして下さい。）

Name Entry ………… プレイヤーの名前を入力し、データファイルを作成します。
Name Delete ………… データファイルを消去します。
Evaluation ………… プレイヤーの戦績（☞20）を見ることができます。
Score Ranking ……… スコアの歴代ランキングを見ることができます。
Data Load ………… メモリーカードに記録したデータファイルを読み込みます。
Exit ………………… タイトル画面に戻ります。

CONFIGURATION（コンフィグレーション）

ゲーム環境を設定するモードです。

Difficulty ……… 難度を変更できます。難度には4種類あります。
▽Free：難度が低く、コンティニューも無制限です。
ただし、得点は存在しません。
▽Easy：易しい
▽Normal：普通
▽Hard：難しい
Controller ……… コントローラのボタン機能を、好みに合わせて変更できます。
Screen Adjust … テレビ画面に合わせるように、ゲーム画面の位置を調整できます。
Audio ………… サウンド出力方式を、ステレオ⇔モノラルに変更できます。
Exit …………… タイトル画面に戻ります。

Ⅳ：機体の選択と武器の選択 FIGHTER SELECTION & ARM SELECTION

タイトル画面でGAME STARTを選んで決定すると、機体選択画面に切り換わります。

機体選択画面の見方と操作



この画面では、以下の情報が表示されます。

1. 機体名称
　選択されてる機体の名称

2. 機体特性
　選択されている機体の特性

3. 機体図解
　選択されている機体の側面図

方向キーを上下すると、別の機体が表示されます。
機体を選択したら、○ボタンで決定してください。

⬇機体を決定すると、武器選択画面に切り換わります。

武器選択画面の見方と操作



この画面では、以下の情報が表示されます。

1. 武器名称
　選択されてる武器の名称

2. 武器特性
　選択されている武器の特性

3. 武器図解
　選択されている武器の側面図

方向キーを上下すると、別の武器が表示されます。
武器を選択したら、○ボタンで決定してください。
ゲーム画面に切り換わります。

※この画面で選択できるのは、初期装備武器以外、全てガンポッドと呼ばれるオプション武器（☞13）です。
このガンポッドは、ゲーム中に敵から一度でも奪って装備していないと（☞12）表示されません（したがって最初は初期装備武器のみとなります）。ゲーム中、敵からガンポッドを奪取し、この画面で選択できる武器を増やしていきましょう。

V：アインハンダー EINHÄNDER

プレイヤーが操作する機体として選択できるのは、セレーネ軍が地球侵攻用に開発したアインハンダーと呼ばれる大気圏内外両用戦術戦闘機のうちの3機種です。
各機種の特性をつかみ、自分にあった機体を選ぶことが、攻略の早道となるでしょう。

Endymion FRS Mk.II
エンディミオン　マークツー

- 予備のGP2個を搭載可能。戦況に応じて装備中のGPと交換できます。
- 本来の性能を引き出すには、テクニックを要します。

□：武器1発射
×：武器2発射
○：武器2上下切換
L1：装備GP切換 ←
R1：装備GP切換 →



Endymion FRS Mk.III
エンディミオン　マークスリー



□：武器1発射
×：武器1･2同時発射
○：武器2上下切換
L1：使用しません
R1：使用しません

- 初期装備は強力ですが、GPは一個しか搭載できません。
- 初心者向きの、扱いやすい機体です。

Astraea FGA Mk.I
アストライアー　マークワン

- GPを同時に2個装備可能。戦況に応じて、使い分けたり、同時に発射したりできます。
- 火力集中が可能なので、テクニック次第で高得点を狙えます。

□：武器1発射
×：武器2発射
○：武器1･2切換
L1：使用しません
R1：使用しません



※GP＝ガンポッド

Ⅵ：ゲーム画面 PICTURE

ゲーム画面の見方



1.アインハンダー
プレイヤーの操作する機体

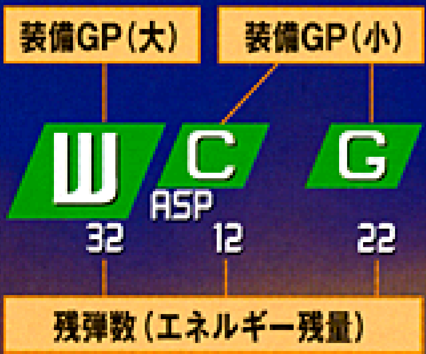
2.装備中のGP
アインハンダーが装備しているガンポッド
数字＝GPの残弾数（エネルギー残量）

3.GPウインドウ
ガンポッドの状況を表示

4.ヒットゲージ
（P16「X：戦術講義２」を参照して下さい）

5.スコアカウンター
現在の得点を表示

GPウインドウの見方



※GPウインドウの色
各GPには耐久力が決められており、ダメージによって減少していきます。
耐久力が減少するにつれ、そのGPウインドウの色は、緑➡黄➡赤と変化し、やがて破壊されます。

※搭載GP
予備のGPを搭載できるのは、エンディミオンMk.IIだけです。
L１、R１ボタンで装備することができます。

Ⅶ：ガンポッドの奪取 SNATCH GUNPOD

初期装備武器だけでは、アインハンダーの攻撃力はそれほど高くはありません。
敵から『ガンポッド(GP)』と呼ばれるオプション武器をマニピュレーターで奪い取り、自らに装備して、初めて本来の性能を発揮できます。

GP奪取の手順



① GPをつけた敵が登場したら、コアユニット(☞15)を破壊します。



② コアユニットを破壊されると、敵はスパークしながら攻撃不能になります。
同時にGPの名前が表示されます。



③ 敵に近づき、アインハンダーをGPに接触させます(あるいは、マニピュレーターをGPに向けて撃ち出します)。



④ すると、GPがアインハンダーのマニピュレーターに装備されます。GP奪取成功です。



⑤ 中には、コアを破壊された時の衝撃でGPを落とす敵もいます。

- ●攻撃不能の敵に接触しても、ダメージを受けることはありません。
- ●装備あるいは搭載しているGPと同種のGPを奪取すると、弾数が増え、耐久力も回復します。
- ●弾切れになったGPは、自動的に投棄されます。

Ⅷ：ガンポッドの種類 GUNPODS

ガンポッドとは、オプション武器の総称です。
現在、存在が知られているガンポッドと、その特性を以下に記します。



超高速で連射可能なガトリング式の30ミリ機関銃。前方もしくは斜め下の敵に対して間断なく掃射し、駆逐する。
ソードム軍に広く普及しており、入手しやすい。

Vulcan
バルカン

火力：E
射程：A
弾数：A

Cannon
カノン

火力：A
射程：A
弾数：E

砲弾自動選択装填機能を有する120ミリ滑腔砲。その砲弾の威力は絶大で、並のアーマーなら一撃で破壊可能。装甲が薄い敵なら貫通することすらある。





一点に攻撃を集中するロケットか、あらゆる方向に追尾するミサイルかを、状況に応じて選択して発射できる多目的ランチャー。
上に装備するとミサイル、下に装備するとロケットを発射する。

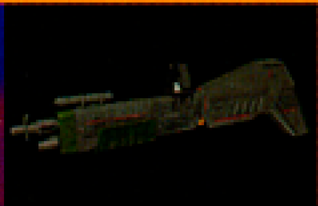
Wasp
ワスプ

火力：B
射程：A
弾数：C

Spreader
スプレッダー

火力：D
射程：A
弾数：C

扇状に高初速で散弾を撒き散らす広域攻撃用の兵器。複数の敵に同時にヒットさせることも可能だが、次弾の装填には若干の時間を要する。
上に装備すると、後方にも攻撃できる。





Grenade
グレネード

大量の炸薬を充填したテキ弾を発射する、大規模破壊を目的とした大型テキ弾専用発射筒。
テキ弾を、上に装備すると曲射弾道で前方に射出、下に装備すると後方に投下し、敵上で大爆発させられる。

火力：A
射程：C
弾数：D

Hedgehog
ヘッジホッグ

火力：C
射程：D
弾数：B

近距離で炸裂する小型爆弾を射出する防御兵器の一種。上方や下方に大量に爆弾を散布することで一種の弾幕を形成し、ミサイル対策やトラップ等に幅広く応用できる。





Blade
ブレード

レーザーで形成した刃で敵を刺突する格闘戦用の兵器。エンディミオンは、上下に装備を切り換える際に刃を振り回せるので、後方より接近する敵を一刀両断できる。

火力：A
射程：E
弾数：B

Riot
ライオット

火力：A
射程：B
弾数：D

特殊な高圧の電撃を浴びせ、装甲を無視して敵機構を内部から破壊する兵器。
ボタンを押しっぱなしにして充電時間を増やし、より強力な電撃を放つことも可能。
装甲の厚い敵に特に有効。



IX：戦術講義1/敵機の構造 TACTICAL LECTURE 1 / ENEMY'S STRUCTURE

敵には一撃で破壊されるものも多いのですが、中型クラス以上の敵は、一定のユニットの組合せで構成されており強力です。その構造を知り、各敵の弱点を見極めることは攻略の第一歩となることでしょう。
ここでは、中型の敵『UHU』を例にとり、その各ユニットを説明します。

コアユニット

敵の中枢を担う電脳ユニットです。
シールドしている防御スクリーンによって、緑色に発光しています。
コアを破壊された敵は攻撃不能に陥るので、その敵がGPを装備していた場合、奪取することも可能です。

GPユニット

敵の主力攻撃を担う武器ユニットです。早めに破壊した方が危険を回避できますが、GPを奪取するつもりなら、コアの破壊を優先した方が良いでしょう。



アーマーユニット

エンジンやコアのような主要ユニットの防御を担う装甲ユニットで、敵の最も固い部分です。



エンジンユニット

敵の駆動を担うユニットです。
このユニットを破壊されると、敵は移動不能に陥り、墜落したり爆発したりしますが、GPもろとも破壊されてしまうケースもあるので、注意が必要です。

『アインハンダー』では、闇雲に敵を破壊するだけでは高得点を狙うことは難しいでしょう。何故なら、以下に記すヒットゲージが、大きく得点を左右する鍵となっているからです。

ヒットゲージの見方



1.このゲージは、小型敵や中型敵のコアユニットや大型敵（中ボスやボス）の各ユニットの破壊を、ポイントとしてカウントします。

2.破壊したユニットによってヒットゲージのカウンター（a）は以下のように上昇します。
●小型敵のコアユニット破壊 ・・・・・5ポイント
●中型敵のコアユニット破壊 ・・・・10ポイント
●大型敵の各ユニット破壊・・・・5~40ポイント
※GPで破壊した場合、ポイントは二倍になります。
※同時に破壊すると、一定量ボーナス加算されます。

3：カウンターは、MAXに達すると、得点倍率値（b）を上昇させた後、MINの位置に戻り、再びカウントを開始します。

4：何かを破壊して得点が入る場合、得点倍率値によって、その得点はさらに増加します。
例えば、得点倍率値が×３の時に破壊得点が入った場合、その得点は3倍されます。
［破壊得点（500）×得点倍率（3）＝取得点（1500）］

5：ヒットゲージのカウンターは、一定時間上昇しないと自動的に減少を開始します。
ただし、得点倍率値が最大の16に達した時だけは、一定時間キープされます。

※DifficultyでFreeを選択している場合、ヒットゲージは表示されません。

XI:ステージ1/帝都ゾードム TSTAGE1/CAPITAL"SODOM"



●帝都ゾードム

月の民を睥睨する九本の巨大な高射砲塔と、不可視の防空スクリーンを張る外壁に囲まれ、さながら中世の城砦都市を思わせる物々しいこの街は、帝国そのものの名を冠する首都であると同時に、地球に唯一残された大都市である。
だが、一歩街の外に出ると、そこは放射能に侵された死の砂漠。唯一の交通手段は、砂漠を横断して物資や乗客を運ぶ巨大装甲列車「マンムート」のみである。

●繁華街

帝国の国境であるゾンネ教の総本山としても機能するこの街には、世界各地から巡礼に訪れる者が跡を絶たない。都心部の繁華街には、そのような参拝者を当て込んだ土産物屋のカラフルな看板がひしめいている。
しかし、神の加護にて放射線を防ぐと云う触れ込みの国民マスクや厚い雲に遮られている太陽を毎日拝めるサングラス等々、その商品は甚だいかがわしい。





●旧市街

大戦前のメガロポリスの廃虚。
帝都は、この廃虚を礎に、高射砲塔を柱として覆いかぶさるように建設されている。
ここでは帝都建設のために今でも資材が発掘され続けているが、異教徒の温床にもなっているため、大量の無人機（マンハンター）が治安警察によって放たれている。
最近、崩れたアウトバーンの下から大戦時に撃ちこまれた巨大なICBMの不発弾が発掘され、話題を呼んだ。

●ゾードム治安警察特殊機動隊

教会直属の警察組織、治安警察。警察と称してはいるものの、その主な任務は帝都防衛と異端者の抹殺にあり、装備も含めて実質的に軍隊と何ら変わりない。
中でも特殊機動隊(UBERFALL-KOMMANDO)はその最たるもので、帝国軍の最新兵器が優先的に配備されており、総合兵力は一個師団に匹敵する精鋭ぞろいである。

街頭の狙撃手(スナイパー) SPJ-15 "GREIF" グライフ



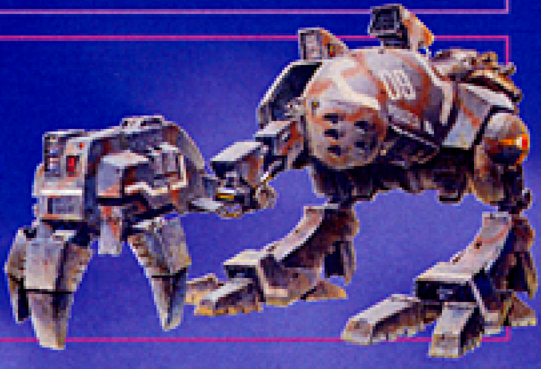
ゾードム空軍の誇る最新鋭の機動装甲戦闘機を、特殊機動隊用に改装した機体。高速形態から戦闘形態への変形機能はそのままに、背部に新設したウエポンベイによって戦局に応じた兵装の交換を可能としている。
帝都の空を護る最強の迎撃機である。



PT-085 "UHU" ウーフ

特殊機動隊の使用する反重力駆動式の兵員輸送装甲車。
多数の機動隊員を輸送できる上、ガンポッドによる兵装も強力。汎用性も高く、様々なバリエーションが存在している。

帝都の番犬(ケルベロス) SPKB-03 "DRACHE" ドラッヘ

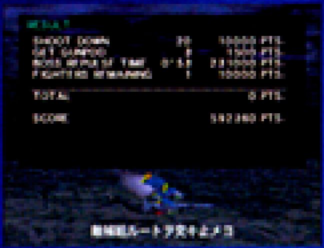


旧大戦時、世界を火の海と化した戦慄の超重歩行戦車「ドラコーン」を発掘、無人化したパトロール機。
夜な夜な帝都の外周を地響きをたてて歩き回る奇怪な姿は、さながら太古の暴君竜のようである。
帝都脱出の際に立ちはだかる最後の関門である。

XII:得点集計とコンティニュー TOTAL SCORE & CONTINUE

各ステージをクリアすると、このRESULT(得点集計)画面になります。
ここでは、そのステージでの戦果に応じ、各ボーナスが得点に加算されます。

RESULT画面の見方



RESULT画面

各ボーナス

- ●SHOOT DOWN(敵機撃墜数)
  一機毎に500PTS追加
- ●GET GUNPOD(GP取得数)
  一個毎に500PTS追加
- ●BOSS REPULSE TIME(ボス撃退時間)
  30秒以内にボスを倒すと300000PTS
  1秒超過毎に-3000PTS
- ●FIGHTERS REMAINING(プレイヤー残機数)
  一機毎に10000PTS追加

アインハンダーがゲーム中に破壊されるとRESTART画面となり、残機はひとつ減少しますが、少し前の場所からゲームを再開できます。
残機が0になるとCONTINUE画面になります。

CONTINUE画面の見方

この画面では、残りCONTINUE回数の分だけ、ゲームを再開できます。



残機数

RESTART画面



タイムカウント
0になると、自動的にゲームオーバーです。

残りCONTINUE回数

CONTINUE画面

(※DifficultyでFreeを選択している場合、RESULTはありません。)

XIII：ゲームオーバー GAMEOVER

以下の二つの何れかの条件で、ゲームオーバーになります。

- ●CONTINUE画面でNOを選択した
- ●残りCONTINUEが無い

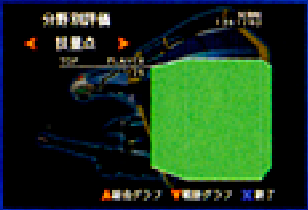
ゲームオーバー後、EVALUATION画面に切り換わり、今回の戦績を見ることができます。

EVALUATION画面の見方

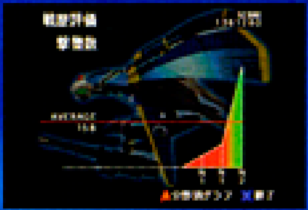
a



b



c



各グラフの内容

a.(総合グラフ)
今回のプレイの総合評価をレーダーチャートで表示します。
自分のプレイの傾向を判断する材料にして下さい。

b.(分野別グラフ)
各分野別に、今回のプレイと最高記録との差を表示します。

c.(戦歴グラフ)
各分野別に、自らの戦歴を折れ線グラフで表示します。
常に上昇しているなら、上達している証です。

各分野の内容

- ●撃墜数：撃墜した敵機の総数に対する評価
- ●得点：得点合計に対する評価
- ●ボス・ボーナス：ボス撃退時間ボーナスの平均値に対する評価
- ●最高倍率数：最高倍率を出した総数に対する評価
- ●技量点：回避能力に対する評価
- ●シークレット：???

（※DifficultyでFreeを選択していたり、FILE OPTIONでデータファイルを作成していない場合、EVALUATION画面は表示されません。）

（※EVALUATIONの対象となるのは、1回目のプレイだけです。）

Endymion FRS Mk.II

(SODOM CODE : EINHÄNDER TYPE 2)



Official Code : Endymion FRS Mk.II
Production Code : "ENDYMION.2"
Origin : SELENE
Users : Reconquester
Manufactuer : Asano Industries, Flamsteed Facty
Crew : 1
Empty Weight (tons) : 3.1
Length(metres) : 12.2
Width(metres) : 8.6
Hight(metres) : 6.7
Maximum Speed(km/hr) : 3,880
Range(km) : 4,200
Standard Armament : Dufoe Mark IV 20mm gun X 1
Optional Armament : Mcmillan Gunpod Series X 1

使用上のご注意

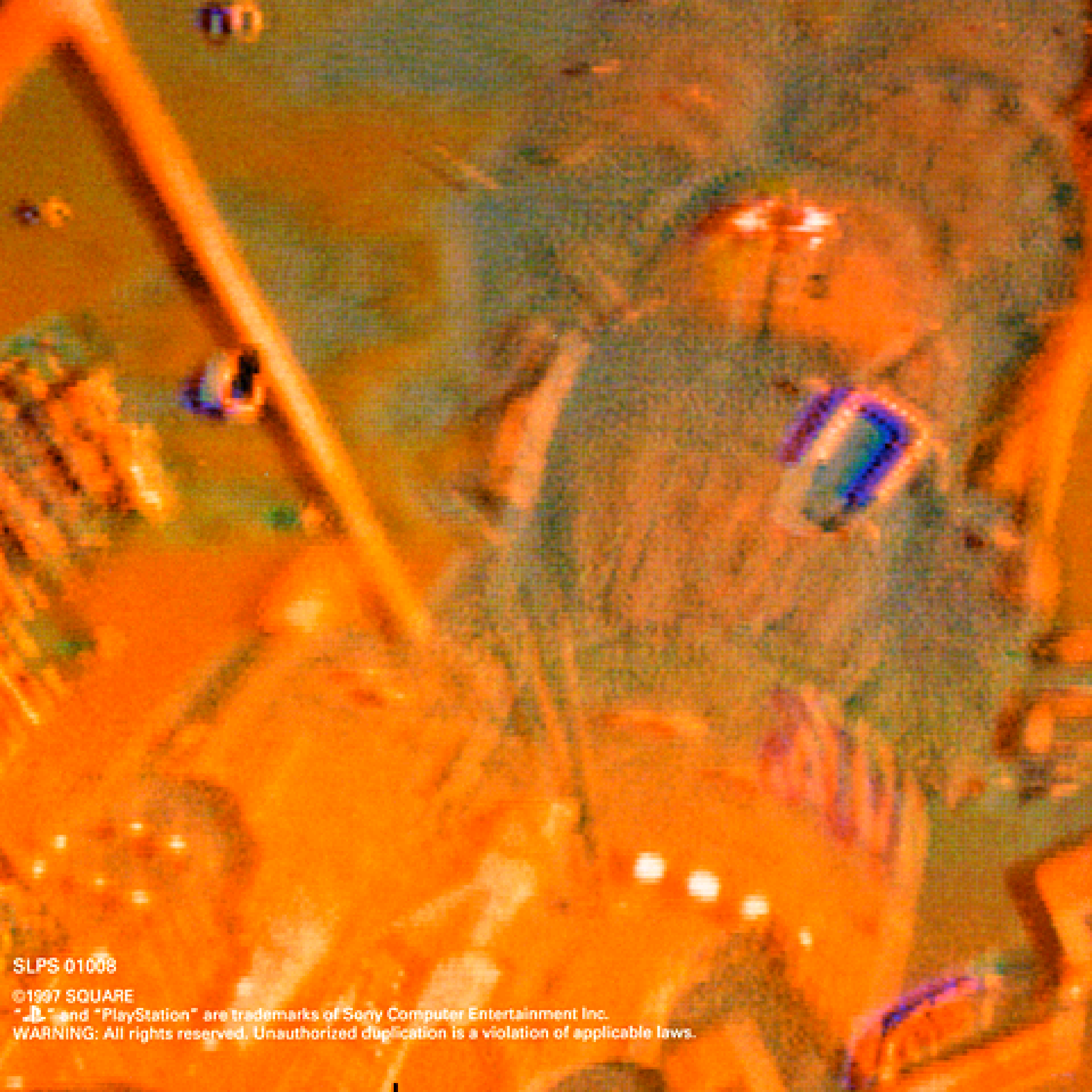
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 01008